3STEIN

# 3Stein

## Kampf um drei Burgen

Ein strategisches Brettspiel von Wolfgang Steinig

**Für 3 Spieler ab 10 bis 100 Jahren**

### Spielinhalt

1 Spielbrett
42 Spielfiguren: 14 rote, 14 blaue und 14 gelbe
1 Spielanleitung

### Spielidee

3Stein ist ein strategisches Spiel für drei Personen. Ein rotes, ein gelbes und ein blaues Heer kämpfen mit ihren Rittern und Knappen gegeneinander. Jeder versucht, einen der beiden feindlichen Burgherren zu schlagen. Ist der erste geschlagen, scheidet sein Spieler nicht aus. Er spielt mit seinem Heer ohne Burgherrn weiter. Nun aber als Vasall an der Seite seines Bezwingers. Wer von den drei Spielern einen der beiden noch übrig gebliebenen Burgherren schlägt, hat das Spiel gewonnen.

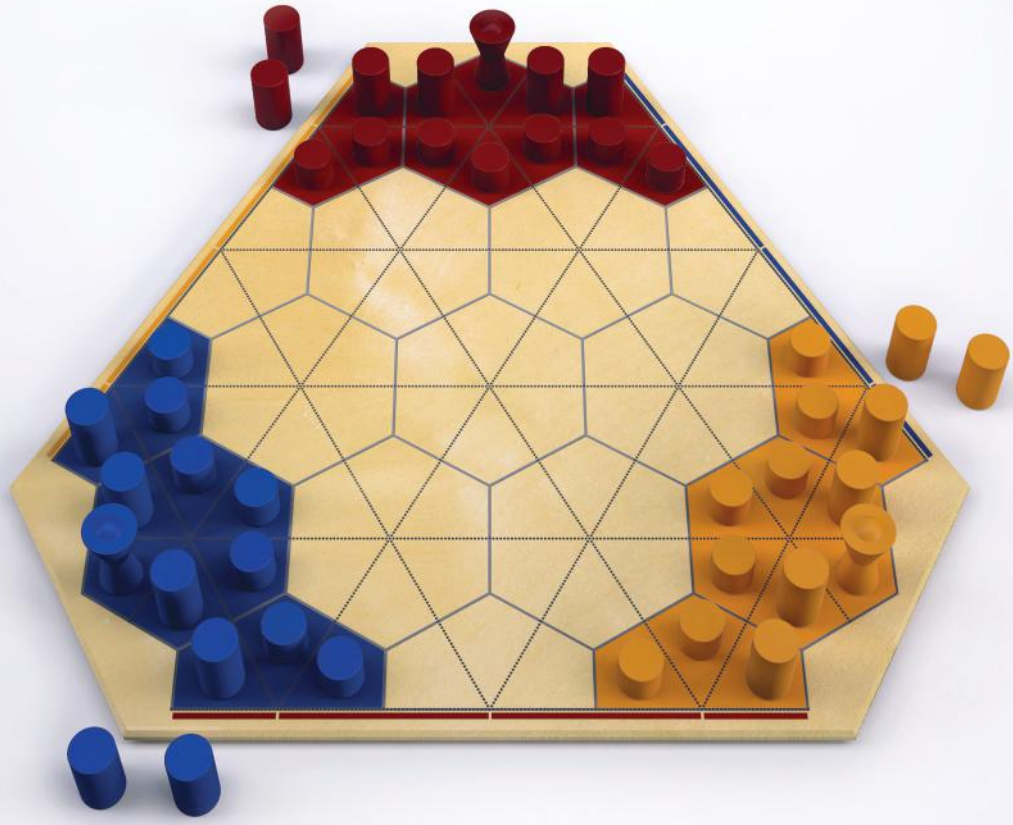
### Vorbereitung

Auf den roten, blauen und gelben Feldern werden die Spielfiguren in der jeweiligen Farbe aufgestellt. Jeder Spieler hat 14 Figuren:

- einen Burgherrn, der in der hinteren Reihe in der Mitte steht
- vier Ritter: jeweils zwei Ritter stehen rechts und zwei links vom Burgherrn
- sieben Knappen, die in der Reihe vor dem Burgherrn und den Rittern stehen
- zwei Ritter in Reserve, die später im Spiel zum Einsatz kommen können

## Spielfeld

Das Spielfeld hat 10 sechseckige Waben mit jeweils 6 Feldern. Hinzu kommen noch 9 halbe Waben mit jeweils 3 Feldern am Rande des Spielfelds. (Die Felder haben die Form eines Drachen.) Jede Figur steht immer in einer Wabe, oder – am Rande des Spielfelds – in einer halben Wabe.
Neben den Waben gibt es noch 15 lange, von einem Spielfeldrand zum anderen reichende gepunktete Linien. Sie ziehen sich wie ein Spinnennetz über das gesamte Spielfeld.
Auch an den langen Seiten des Spielfelds gibt es diese gepunkteten Linien.



## Ziehen und schlagen

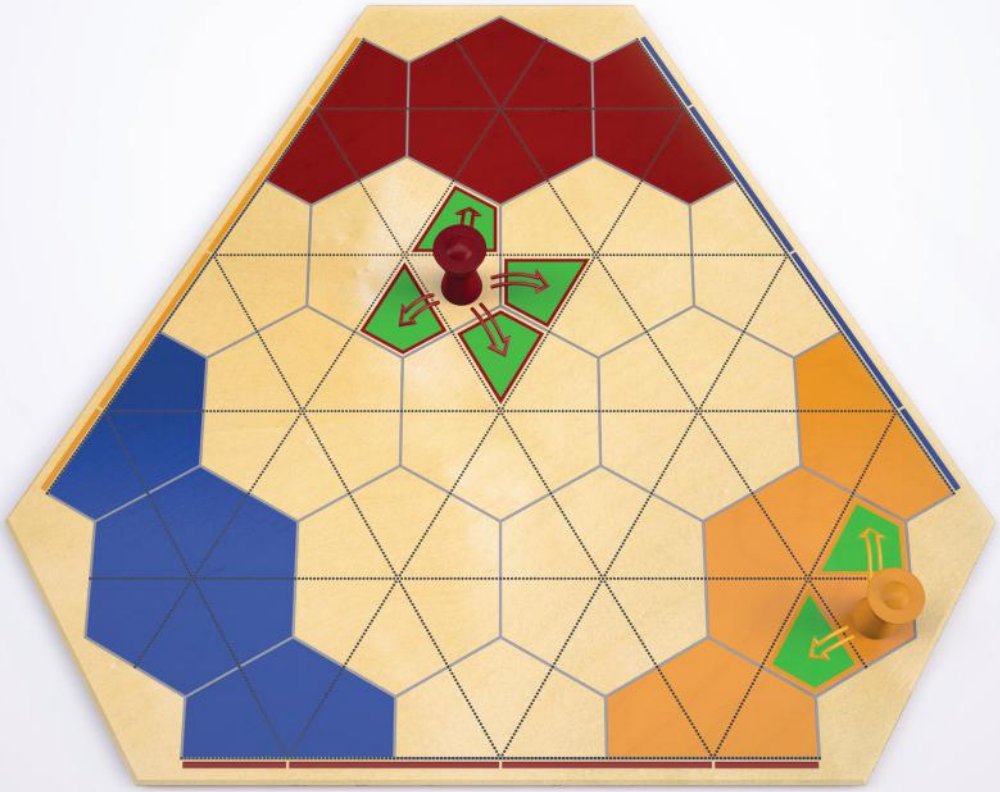
Gezogen wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Weder die eigenen noch die gegnerischen Figuren dürfen übersprungen werden. Geschlagen wird, in dem man auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur zieht und sie vom Brett nimmt.

## Zugmöglichkeiten

Die in den folgenden Grafiken dargestellten rot, blau oder gelb umrandeten grünen Felder zeigen die Zugmöglichkeiten der jeweiligen Spielfiguren an.

## Burgherren

Die Burgherren sind die wichtigsten Figuren des Spiels. Sie sind aber auch die unbeweglichsten. Sie können nämlich bei jedem Zug immer nur auf das nächste, unmittelbar angrenzende Feld ziehen.



# Knappen

Jeder Spieler hat 7 Knappen. Sie können innerhalb einer Wabe in einem Zug auf jedes andere Feld ziehen, rechtsherum wie linksherum. Wenn in der Wabe noch eine andere Spielfigur steht, kann sie nicht übersprungen werden. Der Wechsel von einer Wabe zu einer unmittelbar daran angrenzenden Wabe ist nur in einem Zug über eine gerade Linie möglich, nicht schräg über Eck.

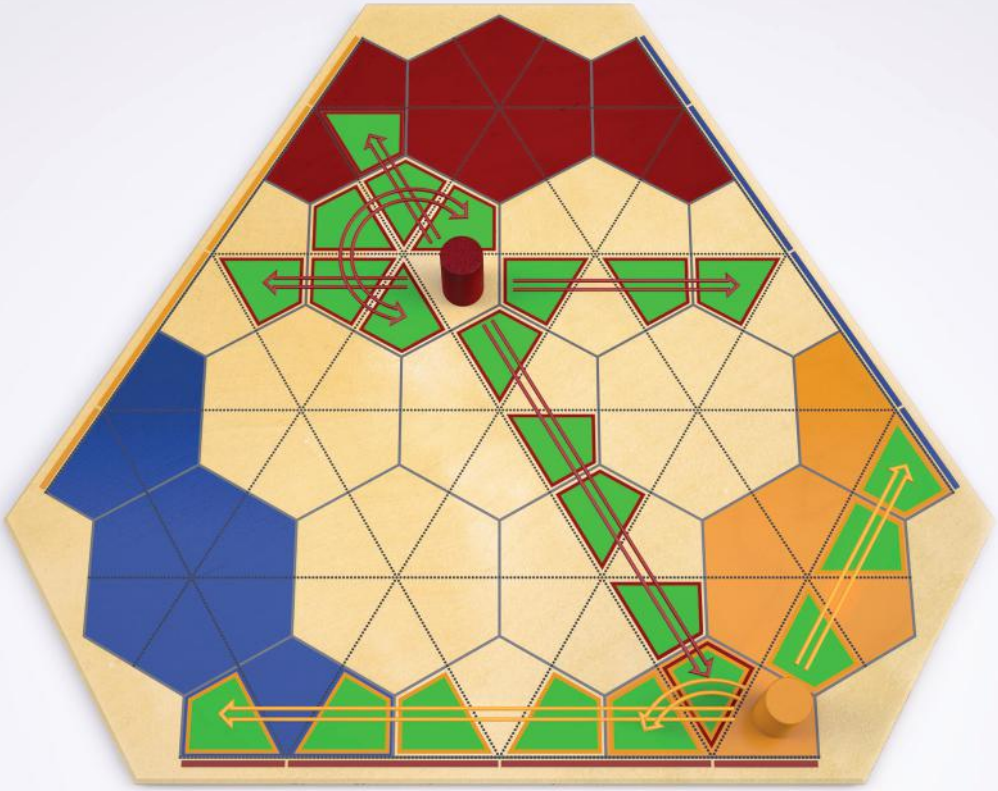
Wenn die Knappen ihre roten, blauen oder gelben Felder ihrer Burg verlassen haben, dürfen sie nicht mehr zu ihr zurückkehren.

## Ritter

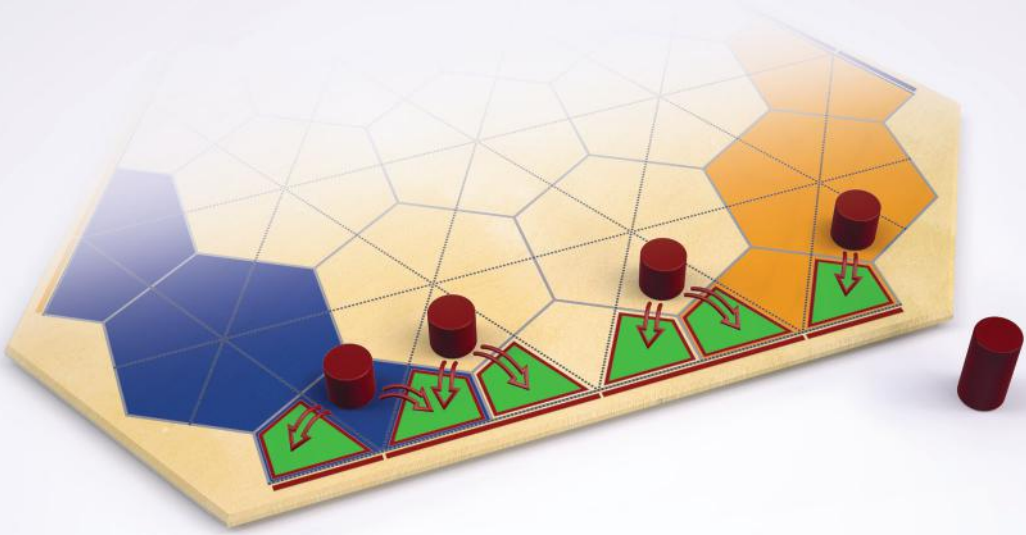
Die Ritter haben die gleichen Zugmöglichkeiten wie die Knappen. Sie können also innerhalb ihrer Wabe auf jedes Feld ziehen. Sie können auch jederzeit wieder zurück auf die farbigen Felder ihrer eigenen Burg ziehen, was die Knappen nicht dürfen.

Zusätzlich können sie rechts oder links entlang (nicht auf!) der gepunkteten Linien ziehen, je nachdem auf welchem Feld sie gerade stehen. Auch an den gepunkteten Seitenlinien ist das möglich. Sie können so mit einem Zug das gesamte Spielfeld durchqueren: vorwärts, seitwärts oder rückwärts. Das macht sie unberechenbar und gefährlich.

Es sind immer zwei Linien, an denen sie entlang ziehen können, nämlich die Linien, an die ihr Feld, auf dem sie gerade sind, grenzt. Wechseln sie innerhalb einer Wabe auf ein anderes Feld, stehen ihnen zwei neue Linien offen, an denen sie beim nächsten Zug entlang ziehen können.
Außerhalb ihrer Wabe, in der sie sich befinden, können sie auf jedes Feld ziehen, das unmittelbar an dieser gepunkteten Linie liegt, aber nicht auf die Felder, die die Linie nur mit ihrer Spitze berühren.
An diesen Feldern können sie vorbeiziehen, auch wenn sie durch eine eigene oder eine gegnerische Figur besetzt sind. Gegnerische Figuren auf diesen spitz angrenzenden Feldern können nicht geschlagen werden.



# Der Knappe wird Ritter



Gelingt es einem Knappen, auf eines der 6 Felder auf der gegenüberliegenden langen Seite des Spielfelds zu kommen, die an einen roten, blauen oder gelben Farbstreifen grenzen, wird er zum Ritter geschlagen, d.h. er wird vom Brett genommen und durch eine Ritterfigur ersetzt.
Auf den Feldern, die nur mit der Spitze an den Farbstreifen grenzen, ist dieser Figurentausch nicht möglich.

## Zum Spielverlauf

3Stein simuliert eine offene Feldschlacht. Da drei Burgen gegeneinander kämpfen, weiß man nie im Voraus, zwischen welchen der Kampf am heftigsten toben wird. Ständig kommt es zu überraschenden Wendungen, da sich die Angriffe mal gegen einen Spieler, beim nächsten Zug gegen einen anderen Spieler richten. Zwei Spieler dürfen sich nicht untereinander absprechen und gegen den dritten verbünden. Das wäre auch zwecklos, denn zum Schluss kann es ja nur einen Sieger geben.

Schlägt ein Spieler den Burgherrn eines anderen Spielers, nimmt er nicht nur die Figur des Burgherrn vom Brett, sondern auch so viele Ritter und Knappen, bis nur noch ein Ritter und zwei Knappen übrig sind. Welche das sind, kann sein Bezwinger entscheiden. Der Spieler mit seiner auf drei Figuren dezimierten Truppe kämpft nun als Vasall auf Seiten seines Bezwingers. Dessen Figuren darf er nun nicht mehr schlagen. Beide ziehen sie gegen den noch ungeschlagenen Burgherrn zu Felde. Sie dürfen sich allerdings nicht untereinander absprechen. Sie können sich sogar gegenseitig behindern. Denn – und das ist der Clou des Spiels! – auch der Spieler, der seinen Burgherrn verloren hat, behält die Chance, das Spiel trotzdem noch zu gewinnen. Nämlich dann, wenn es ihm mit seiner Vasallentruppe gelingen sollte, den gegnerischen Burgherrn zu schlagen. Auf den ersten Blick scheint er zwar keine realistische Chance auf den Gesamtsieg zu haben. Aber dieser Eindruck täuscht. Er kann nämlich wesentlich freier spielen, da er sich nicht mehr um die Verteidigung seines eigenen Burgherrn kümmern muss.

Im Endspiel entscheidet es sich, ob einer der beiden Spieler, die noch ihren Burgherrn haben, gewinnt oder der Spieler ohne Burgherrn. Wer von diesen dreien als erster einen Burgherrn schlagen kann, hat das Spiel gewonnen.

## Tipps zum Spiel

Bevor du zum ersten Mal spielst, solltest du dich mit den Zugmöglichkeiten der Figuren vertraut machen, vor allem mit den Zugmöglichkeiten der Ritter. Denk daran, dass Ritter innerhalb einer Wabe rechts- wie linksherum ziehen können, genauso wie die Knappen. Außerhalb der Wabe können sie, darüber hinaus, entlang der beiden gepunkteten Linie ziehen, an denen das Feld liegt, auf dem sich ein Ritter gerade befindet (siehe Grafik Seite 7).

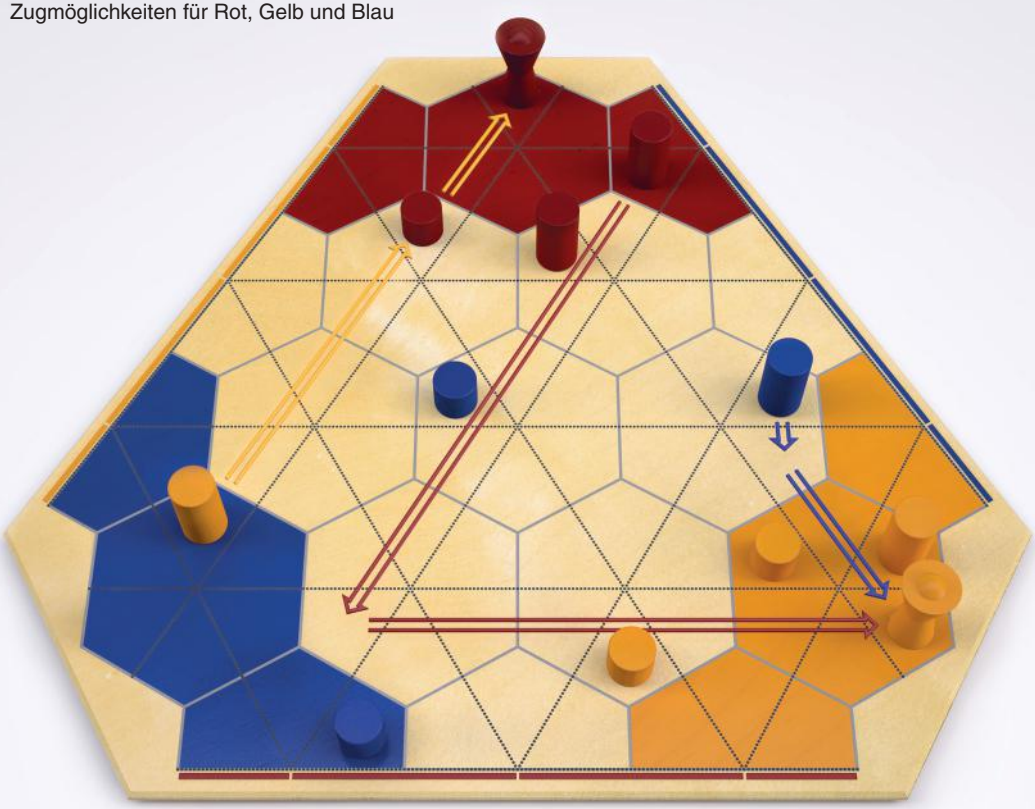
Der Ritter kann auf all die Felder ziehen, die mit ihrer langen Seite an der gepunkteten Linie liegen. Felder, die nur mit ihren Spitzen die gepunktete Lauflinie des Ritters berühren, können nicht besetzt werden. Das heißt auch: Wenn auf diesen Feldern eine gegnerische Figur steht, kann sie nicht geschlagen werden.

Zu Beginn des Spiels können sich die Ritter zunächst nicht bewegen, da sie sich hinter den Knappen befinden. Deshalb ist es ratsam, mit den Knappen so zu ziehen, dass mindestens zwei Ritter ein freies Schussfeld bekommen und ihre Burg verlassen können.

Noch ein Tipp für den Vasall mit seiner auf einen Ritter und zwei Knappen reduzierten Truppe. Für ihn ist es leichter, seine Knappen bis zur Ziellinie seiner Farbe zu bringen, um sie dort in Ritter zu verwandeln. Er kann sich nämlich gut durch die Reihen seines Bezwingers bewegen, da der ihn nicht schlagen darf.

## Eine mögliche Konstellation in der Endphase des Spiels

Zugmöglichkeiten für Rot, Gelb und Blau



- Ist Rot am Zug, kann der Ritter, der auf dem roten Feld steht, entlang der gepunkteten Linie 6 Felder ziehen (roter Pfeil). Von diesem Feld aus bedroht er den gelben Burgherrn. Der rote Ritter und der blaue Knappe, an denen er vorbeiziehen muss, behindern seinen Zug nicht, denn sie stehen auf Feldern, die spitz auf die gepunktete Lauflinie des ziehenden Ritters stoßen (siehe Regel Seite 6 unten). Beim nächsten Zug bietet der gelbe Knappe seinem Burgherren keinen Schutz, denn auch er steht auf einem Feld, dessen Spitze sich auf dem Laufweg des roten Ritters befindet. Um sich vor dem Angriff zu verteidigen, müsste Gelb seinen Knappen, der in der gelben Wabe steht, in den Laufweg des roten Ritters stellen. Der würde sich hüten, diesen gelben Knappen zu schlagen, denn dann würde er von dem gelben Ritter, der neben dem Burgherrn steht, zurückgeschlagen.

- Ist Gelb am Zug, kann sein Ritter den roten Knappen schlagen und so den roten Burgherren unmittelbar bedrohen (gelber Pfeil).

- Ist Blau (der Vasall von Rot) am Zug, kann sein Ritter innerhalb seiner Wabe ein Feld weiterziehen, um von dort aus den gelben Burgherrn zu bedrohen (blauer Pfeil).

Welcher Burgherr schließlich geschlagen wird, hängt also stark davon ab, wer in dieser Konstellation gerade am Zug ist.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für beiderlei Geschlecht.

Für Fragen, Anregungen, Ideen und Spielvarianten kannst du uns eine E-mail senden: info@spieltac.de. Wir freuen uns über jede Zuschrift!

© Copyright TAC Verlag. 3Stein ist eine eingetragene Marke, sämtliche Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Made in Germany

**TAC VERLAG**
www.spieltac.de

**Autor:** Wolfgang Steinig
**Gestaltung:** Torsten Tauber
www.d4sign.de

Auflage 2021